

第四章 研究發現與討論

本研究自民國九十一年四月起，至九十一年九月止，共計六個月的時間，進入個案現場作實地的觀察記錄、與相關人員進行訪談及家長的「親子遊戲環境使用問卷」調查。歷經六個月的實地訪查，從一開始對環境的完全陌生不知如何接近場域中活動的人，在一連串的嘗試和修正而漸入佳境，逐漸地掌握到技巧和重點，是學習投入研究的一大收穫。

本章將發現、蒐集到的各種資料，經過一次次的檢視、進行編碼、詮釋，而發展出來的，也是本研究的重點所在。茲將本章整理成四個主要脈絡分別為四個小節，第一節規劃者和家長的對話、第二節問卷調查結果與分析、第三節親子遊戲互動內涵分析、及第四節影響親子遊戲互動內涵的相關因素。

第一節 規劃者與家長的對話

本節是將研究者分別與兩案例遊戲環境中遊戲的家長，與遊戲環境之「規劃者」，所進行之訪談記錄，歸納整理出有系統的概念分析。本研究所稱「規劃者」包括親子遊戲環境之管理者、空間設計師，如主題情境佈置人員、遊具設施設計及採購人員、美工人員、及現場館務人員等。

經由在遊戲環境情境脈絡中的經營者與家長，所代表的供方與需方兩種相對角色，從他們與研究者的個別訪談內容，瞭解他們對親子遊戲環境的看法及要求，並試圖將他們的訪談內容穿插、連結成一篇感性的對話故事。規劃者在談論到親子遊戲環境規劃的理念時，無需思考即能侃侃而談，其用心，可見一般。對研究者而言，句句精彩，都值得記錄。不捨得割捨太多精彩篇幅，因此所擷錄的每一主題的對話，都原音呈現，雖佔篇幅較多，但，

那都是最真實可貴的寶藏。

壹、對親子遊戲環境共同的期望

一、讓孩子自由快樂的玩

家長的話:

來這裏可以讓小朋友自由的玩，很放心（訪信媽 04263）

因為家裏的玩具畢竟有限，而且在家裏只有一個人，來這裏有很多小朋友一起玩。（訪信媽 06075）

其實還是小孩子玩得高興啦，比如說有的時候我們也會帶到永康公園、大安森林公園去玩，我覺得至少要有他們可以玩的空間吧！（訪童媽 08064）

規劃者的話

『親子共玩』，親子共玩是我們一直想推動的一個理念。所以在玩具的設計上，就會考量這個玩具適不適合親子一起玩。不像教具，教具是要有人去教他才會，玩具是小朋友一來，一看到他就會自己動手起來，而不會說「你來教我，我不會」。就像小孩子看到懸吊的蛇，就會伸手去摸；看到箱子，就會自己打開看看裏頭有什麼東西。是很直接的，不需要轉彎的。對大人來講。他也能夠和孩子有這樣直接的互動，不一定要透過文字的閱讀，或者要教。我們希望提供一個比較開放式的環境，對孩子有一個遊戲性的開放，對家長在與孩子玩的過程也是一個開放，而不是限制，這個一定就是要這樣子玩，那樣玩就不對，而是一個比較多元開放的學習。（訪信規 09185）

基本上是一個親子的概念，我們希望提供親子一個溫馨的空間，讓親子可以體驗、可以探索的快樂的空間，這樣的一個基本概念。因為我們的執行長他就是希望孩子有地方可以去玩，這個「玩」，當然可以去公園玩、去郊外玩，他就是希望在城市裏面孩子有一個比較安全的地方可以去，也

許你不想在公園玩，你也許希望有別的地方可以去。（訪童規 09101）

讓孩子自由快樂的玩，是許多父母來親子遊戲環境，心中最大的期望。而親子共玩，也就是親子遊戲環境規劃者設置親子遊戲環境最主要的宗旨。規劃者提供了精心規劃的遊戲場地和具教育性的遊戲設施讓親子們跑、跳和玩樂，讓大台北市苦尋不著適合學齡前幼兒遊戲的安全場地的父母們，多了一個親子同歡的場所，這也是為什麼親子館這麼受歡迎的原因。

二、讓孩子學習人際互動

家長的話

為彌補小孩和同儕互動的不足，因此會常帶他們來親子館。（訪信媽 04261）

因為他還沒有上幼稚園，在這裏他可以學習小朋友間的人際關係。（訪信媽 06075）

不只是親子遊戲，是一個小朋友可以跟小朋友一起玩的空間，不需要大人參與，因為 3、4 歲以上的小孩可能比較需要小朋友的玩伴。（訪信爸 07303）

規劃者的話

我們希望提供一個安全的遊戲環境，我們強調，孩子來到這邊，除了人跟人之間的互動，還有人跟環境的互動。像這個年齡層的孩子，以他們的發展來講，這個階段其實是比較自由的。可是他們來到這個地方，透過跟玩具或者跟其他孩子的互動，他其實可以學習到很多社會性的一些東西。像車子是這邊最熱門的，孩子可以學習輪流和等待的一些觀念，當然還要看家長，家長的觀念也可以在這邊裏得到一些支持或者是修正。所以親子館不只可以帶給親子快樂時光，還可以學習到親子正確的教養觀念。（訪信規 09187）

0-6 歲 的小孩，除了他可能會去上幼稚園的會比較好一點，其實他們的生活大部份是在媽媽和家庭環境裏面。在我們現在的社會裏面，幼兒幾乎沒有辦法參加活動，尤其是台北這樣的社區環境，幼兒幾乎沒有辦法跟人家互動。所以親子成長館的空間設計基本上是起因於這樣一個概念，因為希望孩子可以有更多體驗跟人互動的機會。因為這已經不是一個農業社會，農業社會，你可以跟你的鄰居玩，可是現在的孩子與鄰居不相往來。我們發現，在這種 0-3 歲的小小孩，多半家庭都只有一個孩子。因此，親子館主要提供親子之間、孩子與孩子之間、家長與家長之間的一個活動體驗、交流的空間和機會。（訪童規 09103）

現代家庭的孩子多半少有兄弟姊妹，與鄰居之間隔著圍牆也少有往來，在幼兒進學校之前，幾乎很少有和同儕遊戲互動的機會。所以親子遊戲環境提供了幼兒學習和同伴相處，及熟稔社會禮儀的一個很好的場所。

貳、選擇親子遊戲環境時的考慮因素：

每一位家長在選擇親子遊戲環境時，心裏都有一把衡量的指標。什麼樣的環境適合自己的孩子？衡量的因素早就在心裏依序排列好了。而這些家長重視的環境選擇因素，也是親子遊戲環境規劃者首要重視的條件因素。因為，越是符合家長心理需求的遊戲環境，必定會是越受歡迎及肯定的遊戲環境。以下就訪談結果，依序將家長在選擇親子遊戲環境時可能的考慮因素列出，並從研究者與規劃者訪談的內容中，找尋蛛絲馬跡，探究他們是如何看待這些問題。

一、安全

安全因素幾乎是每一位家長選擇親子遊戲環境最重視的因素，因

為這是嚴肅且重要的問題。

家長的話

這裏的玩具比較適合較小的小朋友玩，比較安全，來這裏可以讓小朋友自由的玩，很放心。（訪信媽 04263）

我是比較注重安全性，以安全性來講，基本上都還可以啦。就是一些角落的地方對一些更小的小孩來講，如果可以用一些軟性的東西會比較好，像桌子的角落啦、一些小地方。因為小朋友難免有一些小碰撞，安全性如果可以更注意會更好。（訪信爸 07303）

我覺得是安全啦，還有玩具是不是適合他玩的，他容易會跌倒或什麼的，好像不太好。所以，我覺得安全是最重要的。（訪童媽 08064）

這裏有統一的一個出入口，而且出去時有安全按鈕，小孩子按不到，無法隨意出入，我覺得很好。（訪童媽 08203）

規劃者的話

安全是我們最重視的問題，我們要求小孩進出一定要有家長陪同。人很多的時候就容易有疏失，所以家長還是要盡到看顧的責任，而不是靠親子館的人員。像有時候會碰到家長很放心，跑上去買東西，孩子找不到媽媽，就自己跑出去，媽媽急得連孩子穿什麼顏色的衣服都忘了，後來還好在一樓門市找到，之後我們在工作人員的工作手冊上就會有一些緊急事件處理原則。（訪信規 09189）

在玩具的設計上也會顧慮到安全性，在感覺統合區，今年我們把溜滑梯換掉，寶寶區的牆面有一層泡棉，保護孩子的安全。然後要靠服務人員，每天的工作就是要把玩具歸位，填檢核表，看玩具有沒有損毀，萬一孩子受傷了，服務人員就會立即處理。我們服務台會備有急救藥品，較嚴重的話，會帶家長去婦幼醫院掛號。我們也有保險。（訪信規 09189）

我們早上一來是事前準備工作，我們是 9:30 開館，半小時的時間必須把館內設施歸定位，將所有設施作最後的檢視。開館後的工作就是，我們要注意孩童的安全，有些媽媽來館可能會和其他媽媽聊天，可能沒有一直注意小孩子的狀況，小孩子難免有些碰撞，我們就要隨時注意他們的安全。(訪童規 080810)

維護幼兒安全一直是遊戲環境規劃者最謹慎處理，投以高度關切的問題。從遊具的選擇、場地佈置、材料的運用，在在都以幼兒安全為主要考量因素，以達到家長對遊戲環境的要求，進而產生信任感，讓親子可以安心的在遊戲環境裏遊玩。

二、衛生舒適

許多家長覺得，應該常帶孩子出門接觸外面的世界。但夏天天氣熱、冬天天氣又冷，如果有一處乾淨衛生又舒適的場所可以去玩耍，不必受風吹日曬之苦，也不必擔心病菌感染，是家長最期盼的。

家長的話

最主要還是這裏環境乾淨，因為我的小孩之前連著兩年得腸病毒，所以我會比較注重這個。(訪信媽 06072)

因為現在那麼熱，真的不知道要去那裏，戶外真的是太熱了，真的要室內，他舒服，我也涼快，比較不會那麼累。(訪信媽 07046)

爸爸：「小孩子喜歡玩沙，有時候我們會去大安森林公園，但怕沙裏頭有細菌，不太敢給孩子玩」(訪童爸 07185)

規劃者的話

事實上我們執行長一開始就認為安全衛生是我們的第一宗旨，絕對不是設計一個環境可以讓很多人來如此而已。畢竟我們的客人很多是小小孩，他們的抵抗力沒那麼強，他們真的需要安全衛生的環境。像

我們拒帶外食，因為這可能會有味道，會引來蟑螂螞蟻什麼的。（訪童規 09109）

我們球池的球固定每週都會清洗，每天都有阿姨會來清掃，我們對館內的清潔是很要求的。（訪信規 09188）

我們每天中午都會將肢體空間內的小型玩具消毒擦拭一遍，比如積木、球類、扮演遊具等等。（訪童規 08087）

為了維護遊戲環境的清潔衛生，親子館都會請專人清潔消毒遊戲場內的玩具，並規定遊戲館內禁止攜帶食物，及穿鞋，減少細菌滋生的可能。

三、有豐富的圖書

現代的家長都希望孩子能得到較早的閱讀啟發，而會選擇具教育性、創意性的童書說給孩子聽或鼓勵孩子自己閱讀。因此，親子遊戲環境內有豐富圖書，提供親子共讀的環境是非常重要的。

家長的話

它的圖書設備滿不錯的，小孩子除了可以來這邊玩，還可以借書，有些書可以先看一看，覺得不錯再來購買，這樣也不錯。（訪信爸 07303）

我覺得很好一點是，這裏的書可以借回家，我們家小朋友還滿愛看書的，覺得他有一個期待。他來這邊除了跑跑跳跳之外，媽媽還會借新書回家。雖然家裏有很多書，可是這裏書的種類很多，我們在家裏，幫他們選書時會有喜好，會覺得不要浪費那個錢，可是在這邊不會，他看到什麼喜歡的，我可以馬上幫他借回去。通常我會挑一些我認為他會喜歡的，然後問他說好不好？或者他發現什麼，拿來給我。（訪信媽 207313）

這裏的視聽空間陳列很多國內外優良童書，小朋友每次來都會自己

挑選喜歡的圖畫書要我講給他聽，我覺得滿好的，可以培養他愛書的習慣。（訪童媽 09127）

規劃者的話

信誼擁有一萬多冊的童書，這些童書對幼兒來說是非常好的資產，我們鼓勵孩子閱讀，更希望家長能陪著孩子一起閱讀。我們希望能推動親子共讀的風氣，所以我們開放會員圖書借閱，親子們可以將喜愛的圖書借回家慢慢分享，而不用被限制在有限的 1-2 個小時在親子館內才可閱讀。（訪信規 091817）

我們視聽空間內的童書目前是依出版社來排列的，我們挑選了適合 0-8 歲兒童看的各式童書，有像畫冊般大的大型童書，也有小如手掌般的 hand book。很多家長都覺得很特別也很喜歡。（訪童規 091011）

四、玩具設備

因為你常來可以看到不同的變化感覺比較新鮮，小孩子也會比較開心（訪信媽 08028）

我覺得應該要針對每一個階段小孩子學習的重點去設計玩具這樣比較好。到目前為止，我覺得這裏是最好的，又有學習性，又有創造性（訪童媽 08065）

這裏的設備固定時間都會更換，小孩子會比較有新鮮感。（訪信媽 06072）

幼兒的玩具應考慮到幼兒發展階段的身心特質來設置，除此之外，應提供幼兒更多自己動手做的機會，好的色彩計劃，多樣的材質及安全的設計，讓兒童從操作中探索學習。如同規劃者所說的：「現在的家庭已很有能力去購買現成的玩具，這些玩具已經量產了，我們應該提供孩子動手創做的機會。環境的資源是無所不在的，應該多體驗週遭環境所提供給我們的東西。」

(訪童規 091017)

五、遊戲學習區的設置

兩案例的遊戲學習區皆是以幼兒年齡、幼兒成長發展需要、遊戲性質等來區分。由以下的對話當中，可以清楚的感受到規劃者對親子遊戲空間賦予的教育理念。每一種型態的遊戲學習區都蘊涵著不同的教育啟發精神，讓在親子館遊戲的親子們，在歡樂的遊戲當中自然的學習成長。

家長的話

那時候孩子還小，剛來的時候會覺得說，這個地方很安全，因為那時候我老大才 11 個月，才剛要學習走路，覺得這邊還很安全，那時候和現在不一樣，幼兒區和大孩子區是分開的，所以幼兒區，大孩子進來看看可能會覺得滿無聊，他一下子可能就出去了，那幼兒區感覺上就很安全。(以前活動劇場是寶寶遊戲區)(訪信媽 207311)

我覺得需要分遊戲區，因為很多玩具的性質是不一樣的，有的是比較安靜的，有的需要跑跑跳跳，如果混在一起，小孩子會不安全，而且看起來會很亂。像看書的人就會被吵得沒辦法看書了。(訪童媽 08208)

像我們家那個 4 歲，都會去打擾到較小的小朋友，因為 4 歲的小孩子比較橫衝直撞，有時候 1、2 歲的過去，碰，一下就撞上去了。我以前帶他的時候不覺得，還會抱怨說，大孩子怎麼那麼粗魯，現在才發現說，原來大孩子就是這個樣子。幼稚園的小朋友就更可怕了。有朋友建議我帶去湯姆龍，我光是看電視那個樣子就覺得很可怕。我的小孩子比較敏感，害羞，他會覺得這個地方很熟悉，很安全，所以他會在裏面跑來跑去，不過他們要瞄瞄我在那裏，在這裏，一個看二個還好，帶去別的地方我就會緊張，因為給自己壓力太大。(訪信媽 07315)

規劃者的話

A 信誼

基本上我們會考慮這個區可以容納多少人，雖然我們分了三區，事實上，主題區裏包含了三個區。比如，這一區是扮演的、這一區比較操作性的。在空間上採開放式的，並沒有明顯的區隔，小朋友可以自由進出。依玩具的性質和動線方向做空間規劃管理，而不做視線區隔。(訪信規 09182)

規劃不同遊戲區是考量有關幼兒教育及幼兒成長所需要的要素，從中激發起更多不同的功能性。(訪信規 09189)

我想一個空間的多元性應該是很重要的，因為我們可以想像小孩子可以做的事情，在一個室內空間他們可以做的事情，在這範圍之內儘量提供對孩子有益的活動。(訪信規 09106)

B 童年空間

需要區域性的原因是我們覺得，人在做不同的事需要不同的空間。比如說在閱讀，孩子可能坐在沙發上，可能躺著，就是小孩子在這個空間可以感受到這個空間適合做的事，他會在沙區挖沙，可是他不會把沙帶到創玩空間，最主要是把功能性做一個區隔。在空間的設計上我們希望是比較開放式的，唯獨閱讀空間有一個門，最主要是隔音的問題，因為這個空間比較需要是安靜和專注，不要受其他聲音影響。其他的多半是開放性的空間，孩子可以自由選擇進出不同的空間活動。(訪童規 09106)

這可能要回歸整個空間的規劃，就是有不同的區塊分開不同的年齡層，經由年齡層再來界定空間。簡單舉例好了，比如說嬰幼空間，這是最明顯的，這個空間提供了小小孩所需要的探索，像觸覺、聽覺、嗅

覺的探索，還有鏡子等等，是一個很基本很簡單的為這樣的孩子所設計的。當然小小孩他們還可以做一些比較不同的肢體活動，像玩沙或者閱讀。事實上 0-8 歲都可以做同樣的事，可是我們有規劃特別的空間，因為像嬰幼空間，比較大的孩子他們玩的時間不會很多，也比較不吸引他們。事實上他們在那裏活動也會影響到小小孩，所以在空間規劃上，我們自然就把他們區隔開來了。在空間規劃上我們也把年齡的因素考慮進去，像共同空間，圖書區，嬰幼兒多半是媽媽抱著說故事，我們也設計了小桌子小椅子，小孩子可以自己坐著閱讀。（訪童規 09104）

在遊戲環境裏，家長最重視的是幼兒的安全問題，對於經營者所投注心血設置的遊戲學習區裏所蘊涵的幼兒發展學習理念，也許並不那麼清楚。但，徜徉在溫馨、舒適、遊戲功能明確的遊戲學習區裏的親子們，一定都能深刻感受到規劃者的用心和貼心。

六、主題情境佈置

兩個個案的空間情境佈置，都是以主題式的情境設計，依據主題的內容規劃各式的遊具設備。其中，信誼是依其出版的童書內的故事為主題設計架構，而童年空間是以各式富有教育內涵的議題為主題，各有特色，針對這個部分，親子遊戲環境規劃者有深度的見解和討論。另一方面，主題情境佈置對家長來說，在他們進入親子遊戲環境前是陌生的，不甚瞭解的。由下列的對話當中，我們可以知道，主題情境設計蘊含什麼樣的內涵，而家長又是怎麼看待它的。

規劃者的話

A 信誼

基本上，我們每四個月會更換一次主題情境佈置，裏頭的遊具也會配合更換，為的是鼓勵孩子能常到這裏遊玩，不同的情境設計和遊具會讓他們覺得新鮮有趣。（訪信規 05172）

在主題情境佈置上，第一考慮到版權的問題，所以基本上我們是以我們的版品去做發展。我們會有這個想法是想說：孩子看到熟悉的角色人物就像看到媽媽一樣，那樣感覺是不一樣的。小孩在熟悉的故事情境裏，他會知道有些什麼延伸的活動。比如，三隻小豬的故事，他們就會知道會有燒柴火、蓋房子等等活動，我的主題區的玩具就是這樣衍伸出來的。我們把故事結合起來，也是希望能把他帶回閱讀，讓他玩玩具之後也會去翻翻那本書。這樣他玩的深度和心理感覺都會不一樣，使遊戲和閱讀結合在一起。但是，雖然我們是挑了一個故事做主題，我們希望它不是那麼侷限，沒有看過這個故事就不會玩，所以我們的玩具是朝向他們一來就知道怎麼玩的來設計。小孩子在玩的時候，注意到布幕就會說，「哦！原來這是什麼」，所以我們在設計玩具的時候，第一會考慮它的安全性，再來就是好不好玩。玩具設計是以兒童發展為基礎，包括他的身高、這個年紀他會做什麼。像寶寶區是1-3歲的幼兒，大部份的玩具是刺激他們大肌肉的發展，像爬、鑽等等，主題區適合3-6歲的兒童，就會有較多的扮演、想像的遊戲。

故事書的本身就會有年齡的區分，像這次的寶寶區主題是『抱抱』它就是屬於嬰幼的。再來我們會看這個故事的延伸點多不多？符不符合孩子的生活經驗？或者在這個故事裏我們想提供他什麼經驗？還有是它的內容容不容易用玩具呈現？有的時候故事本身不錯，可是它可以做成玩具的題材卻不見得多。可是最主要還是要跟孩子的生活經驗結合，如果故事是純西方的，有些東西他可能不知道這是什麼，而不能

產生共鳴。也有可能提供他生活中比較不容易接觸到的。比如說木屐、扁擔等，但對父母來說卻是兒時的記憶，他自然就會帶著孩子一起來玩一起互動。這就是我們的感動。這樣對大人來說，他不會覺得只是陪孩子來玩，這樣互動的意義會更大。這個玩具讓大人多一分的心意，願意主動跟孩子去玩，這是我們想要放在遊戲場所裏的遊具設計的一個想法。（訪信規 09181）

整個環境裏，我們想提供的是多一點的學習和多一點的刺激，環境的刺激也可能是一種圖像式的閱讀。孩子回家閉上眼睛，他可能就會想到佈置的情境。所以我們想給孩子們的環境，除了豐富他的視覺，還會豐富他在玩玩具的想像力。經過整個情境佈置後，孩子不只是玩玩具，也會和受到整個情境的引導而更深度、更喜歡的去玩這個玩具。你剛講遊戲和閱讀結合的問題，其實我們一直努力的讓家長知道。比如，在入口的海報版。我們一換主題，海報版就會換，在入館的櫥窗我們也會跟著換。家長細心一點注意到，他就會去看，比較不會用強迫性的文字要家長接受。（訪信規 09182）

那我們怎樣讓孩子知道這次的主題是什麼，我們通常是用圖形、背景顏色、地板區塊來區分，透過整區的情境佈置，讓孩子知道我現在走到什麼區了，讓他在玩的時候，很自然的可以感受到區域的不同。我們在設計玩具的時候會考量一些收拾的元素及動作，讓收拾也可以成為玩的一部份（訪信規 09183）

我們希望藉由故事情境，吸引孩子接近，與裏頭的遊具產生互動。更希望家長能藉著情境故事和孩子形成一種交流。因為我們在圖書區，最醒目的架上會擺置主題情境的圖書（牙牙巫婆、國王的新衣、巫婆奶奶、虎克船長等）讓孩子在聽過故事後，可在主題區的情境佈置中得到故事的連結。這常常需要家長積極地引導（例如，你看，是牙牙巫婆耶、你看牙牙巫婆在做什麼），一方面讓孩子回憶故事情節，加

深理解及印象；另一方面更可製造遊戲環境的趣味性和親和力，讓遊戲區成為小朋友喜愛去的地方（因為裏頭有他熟悉的人物）。其實，最好的方式，是在配合主題的遊具旁就放置主題故事圖書。這樣，家長可隨手閱讀，或說給孩子聽，得到最快的連結效果。過去我們曾嘗試過這樣做，但發現，孩子的破壞力蠻強的，那些書，很少能保持完好如初。後來，我們將這些圖書擺置在圖書區的架上，供親子取閱。（訪信規 05172）

家長的話

你今天說我才注意到，不然我還沒有注意到，我覺得蠻必要的，小孩子在這個環境看久了，慢慢可以說出一些東西，就像聽音樂一樣，是潛移默化的。（訪信爸 07303）

這我倒不知道。我想既然這麼有心的話，他們可以有換主題時，在刊物上，或者寄一張 DM。如果經費再不夠，可以把 DM 展示在公布欄上，因為很多家長只知道進來玩，不會注意到這麼多。像我上次來，也沒注意到有這些斗笠。我只知道這裏是給小朋友玩的，我還不知道這裏還有個主題在這邊，我是覺得這種設計很不錯。可是，應該讓家長知道，要不然，家長不知道該如何教導孩子，這些玩具和佈置的關連性，或者應該怎麼去玩。我相信這在他們設計時思緒上有一個連貫性，可是在我們來講，我們並不知道，你們沒有跟我們宣導或提醒的話，我們沒有辦法去把它串起來。他們很用心做，做出來我們也不曉得好好利用，也滿可惜的。（訪信爸 07304）

每個人的個性不一樣，有的人是聽覺、有的人是視覺、有的人是動覺型的。有些人可能觀察力比較不好的，對佈置會視而不見，但是，我想它的設計一定有它的意思，如果說可以對家長作一些宣導，指引

我們一些遊戲時的參考。因為它們的設計一定花很多心思，而且有的是很有教育性的。我覺得是很好的機會可以讓孩子吸收一些東西，可是因為家長不懂，工作人員如果沒有機會跟我們講的話，可以用一些錄影帶播放，讓我們知道。譬如說，現在這個主題是赤腳國王，故事內容是怎麼樣、父母可以怎麼跟孩子互動、看到什麼東西可以去引導他的話，把他們的用心價值化。方式可以用：錄影帶，或者在門口，他們可以張貼指導的方法或程序。因為有些人會主動的去發覺去玩，但有些人是不知道，是要被指引的（訪信媽 07313）

B 童年空間

規劃者的話

最早開始，我們的主題是在配合活動，就是我們每一季會辦一次活動，然後設計一個主題，讓每一季都有一個重點。後來發現這個空間內也缺乏一個主題，這個主題是比較變換性的，可隨時改變的，所以我們就設計了大型玩具來配合，到最後大型玩具變得更為重要，變成我們的重點。我們這個空間的精神有四點，第一是提供幼兒一個人文藝術空間。第二是關懷自然環境。所以你說的也沒錯，我們有一些教育的意圖在裏面。第三個精神是親子共同成長。像這次的主題是臉，臉是屬於人文藝術方面，再上一次是環境，不過環境的主題太大，下次可能會更聚焦於更小的主題，讓他更有深度。本來主題的目的是要配合活動，可是後來發現它可以獨立存在。（訪童規 091016）

我們是主動讓他們知道這樣的安排，有時候我們會發現，親子關係或親子互動是很被動的，有些家長來到這個空間他們想要跟孩子玩，可是不曉得要怎麼跟小孩子玩。因為教育孩子是社會責任，不只是家庭責任，所以我們會試著使用不同的方式去呈現這個主題。包括課程

和活動，這次的主題「臉」，它的探索就從斑馬開始，在肢體空間的小遊具、佈置也會配合主題。我們儘可能在每個空間接獨到與主題有關的東西，當然有的孩子或家長不會去注意到，我覺得也無妨，不過在第一次來的，或主題改變的時候，館務人員會負責介紹親子館的形式，告訴大家我們在做什麼。我想，改變主題對我們來說很重要，因為要讓孩子有更多的好奇心去探索更不同的東西。親子館希望提供親子能夠透過主題或設備有更多動手創作的機會。像斑馬是由紙箱拼做出來的，環境的資源是無所不在的，只要你喜歡，你會發現生活週遭一個個不一樣的臉孔。我們會帶動一些想法，但不是強迫式的，有的家長會有反應，有的家長會選擇自己玩。（訪童規 091017）

我們希望營造比較溫馨的、讓人覺得舒適的氣氛。以顏色來講，我們希望提供好的顏色，看起來舒服的、愉快的顏色。我們希望創造一個溫馨、好的空間。可能我們沒有 Hello Kitty 的顏色，可是我們希望親子可以感受空間的顏色和氣氛。當然不是一是每一個人都喜歡這樣的顏色，不過沒關係，我們只是希望能提供一種不一樣的體驗和感受的機會。（訪童規 091018）

家長的話

像他們有一系列的主題，哇！就會覺他們都很用心。他們上一次的主題是一條生態隧道，這次就是一個大斑馬的臉，其實我覺得小朋友很喜歡有一個很不一樣的空間，我覺得那可以刺激他的想像力。（訪童媽 07158）。

一進入這裏就覺得裏面氣氛很好，不會太吵雜，很適合小朋友來。他們很重視小孩人文藝術的陶養，像這次的主題是「臉」，裏頭很多玩具就跟臉有關，小朋友還可以畫自己的臉，很有趣，我覺得滿好的。

如果小朋友只是在家，是看不到這些東西的，也少了很多刺激學習的機會，所以每隔一、二個禮拜我就會帶小朋友來玩玩。（訪童媽 08127）

從上述親子遊戲環境規劃者，與家長一連串穿插的對話符號中，我們不難發現規劃者和家長對於親子遊戲環境的認知上有許多共通之處。家長在教養孩子上最重視的地方，也是親子遊戲環境規劃者最用心，投注最多心力和理念的地方。也許家長心裏只設想到孩子，希望「孩子自由快樂的玩」。但，卻忘了自己，忘了自己可以和孩子自由快樂的玩，而非只是陪孩子玩而已。這一點，親子遊戲環境規劃者替父母考慮到了，因此「親子共玩」的概念延伸，讓親子共同遊戲快樂成長的地方便孕育而生了。這個親子共玩遊戲環境，必須是安全的、衛生舒適的、玩具設施是多樣且多變的、遊戲情境是色彩豐富、富有創意且結合教育的，最重要的是，這個遊戲環境，絕對要適合大人和小孩共同探索、發覺和遊戲。

第二節 問卷調查結果與分析

自九十一年七月起, 研究者以隨機取樣的方式, 懇請於親子館內陪伴孩子遊戲的家長填答「親子遊戲環境使用問卷」, 至九月間, 共回收問卷 40 分 (信誼親子館、童年空間親子成長館各 20 份)。

本問卷共分為「基本資料」與「對親子遊戲環境的看法」二大部份, 以下即列出與本研究有相關性之議題的選擇次數統計結果:

壹、問卷調查結果

一、基本資料

(一) 從何資訊得知親子遊戲環境所在:

來源 選擇次數	親友告知	媒體得知	網路上得知	恰巧路過	其他
信誼	4	8		5	3
童年空間	14	1	2	3	

(二) 父親教育程度

教育程度	國中	高中	大專	大學	碩士以上
選擇次數		1	10	16	13

(三) 母親教育程度

教育程度	國中	高中	大專	大學	碩士以上
選擇次數		1	10	19	10

二、對親子遊戲環境的看法

(一) 您認為專為學齡前幼兒設立一個親子共同遊戲場所的必要性如何？

家長看法	非常必要	必要	沒意見	不太必要	沒有必要
選擇次數	29	11			

(二) 據您所知，目前台北市內是否還有其他專為學齡前幼兒設立的親子遊戲環境？

親子遊戲環境	信誼親子館	健寶園	湯姆龍	青少年育樂中心	童年空間	不知道
填答次數	10	4	3	2	2	19

(三) 您認為台北市內設立的親子遊戲環境數是否足夠？

家長看法	非常足夠	足夠	沒意見	不太足夠	不足夠
選擇次數		2	3	19	16

(四) 您認為將親子遊戲環境內的設施，依其性質劃分成不同的遊戲學習區的必要性如何？

看法	非常必要	必要	沒意見	不太必要	沒有必要
選擇次數	21	13	6		

(五) 您覺得親子遊戲環境內的情境佈置一季更換一次，遊具每月更換足夠嗎？

看法	非常足夠	足夠	沒意見	不太足夠	不足夠
選擇次數		25	9	5	1

(六) 您的孩子進入親子遊戲環境內，通常最先到那一個遊學習區玩？

信誼

遊戲學習區	大型滑步車	感覺統合區	主題區	寶寶遊戲區	不一定
選擇次數	8	1	2	3	6

童年空間

遊戲學習區	戶外空間	肢體空間	嬰幼空間	創玩空間	不一定
選擇次數	7	5	2	1	5

其他: 各走一遍

(七) 您的孩子在親子遊戲環境內的那一個遊戲學習區停留時間最長?

信誼

遊戲學習區	大型滑步車	主題區	圖書區	感覺統合區	寶寶遊戲區	不一定
選擇次數	5	4	1	1	3	6

童年空間

遊戲學習區	肢體空間	戶外空間	創玩空間	不一定	
選擇次數	6	5	3	6	

(八) 您和孩子最喜歡在那一個遊戲學習區遊戲?

信誼

遊戲學習區	主題區	感覺統合區	寶寶遊戲區	不一定	
填答次數	5	2	3	10	

童年空間

遊戲學習區	戶外空間	想像空間	肢體空間	創玩空間	嬰幼空間	視聽空間
填答次數	6	1	7	4	1	1

--	--	--	--	--	--	--

九、您覺得親子遊戲環境內那一遊戲學習區最有助於親子間的互動？

信誼

遊戲學習區	主題區	活動劇場	寶寶遊戲區	不確定	
填答次數	9	1	3	7	

童年空間

遊戲學習區	視聽空間	想像空間	創玩空間	肢體空間	戶外
填答次數	4	3	5	6(鏡子、積木)	2

三角鏡裏，孩子看見自己的影像，雙手合抱搖搖身體，覺得好有趣，笑得往後仰，翻倒了。

(十) 您覺得親子遊戲環境內那一項遊戲設施無助於親子互動？

信誼

遊戲學習區	大型滑步車	球池	沒有	不確定	
填答次數	6	4	2	8	

童年空間

遊戲學習區	戶外空間	沒有	不確定		
填答次數	3	13	4		

貳、調查結果分析

依據以上次數統計結果，研究者提出下述分析：

一、家長得知親子館所在地的方式一題，信誼親子館中家長選擇「由媒體得

知」的方式有 8 人，明顯較童年空間的 1 人多出許多，應該是因為信誼發行的『學前教育雜誌』廣受家長訂閱的助力。而童年空間的客源則由「親友告知」為多。

二、父母親教育程度方面，因兩個案沒有明顯差異，因此合併統計，統計結果發現，來親子館的父母大部分具有大專以上學歷。80 位父母人數，只有 2 位高中學歷，35 位具大學學歷，而具有碩士學歷的家長竟高達 23 位。這是不是意味著高學歷的父母有較好的經濟能力，願意陪孩子至付費的親子遊戲環境遊玩？或者較高學歷的父母有較敏銳的教育觀，選擇優良的遊戲環境，提供孩子較好的遊戲刺激？是值得思考的問題。

三、所有的家長都認為專為學齡前幼兒設立一個親子共同遊戲的場所是必要的，其中有高達 73 % 的家長認為非常必要。由此可見，親子共樂的遊戲場所是現代擁有學齡前幼兒的父母極為重視的一個培養親情 建立良好親子互動的一個家庭延伸的場所。也因此，更確定本研究主題是值得探討的課題，具參考價值，也更堅定了研究者進行本研究的信念。

四、在家長的印象裏，對於相同性質的親子遊戲場所知道得也很有限。調查的結果，20 位童年空間的家長中，有 10 位知道信誼親子館；而 20 位至信誼親子館遊戲的家長中，只有 2 位知道童年空間親子館。其他只有少數家長填答「健寶園」、「湯姆龍」、「青少年育樂中心」，有 50% 以上的家長是不知道有其他相同性質的親子遊戲環境的。而經過研究者訪查的結果「健寶園」、「湯姆龍」、「青少年育樂中心」皆不符合本研究所指專為學齡前幼兒所設立，有遊戲學習區規劃的親子遊戲環境的條件限制，因此皆不在討論範圍之內。

由以上二點可推論出，台北市專為學齡前幼兒所設立，有遊戲學習區規劃的親子遊戲環境是非常缺乏的。事實上，調查的結果，的確有 48% 的家長認為台北市內設立的親子遊戲環境數是不太足夠的，甚至有 40%

的家長認為根本是不足夠的。

五、在學習區規劃的部分，有 83%的家長認為將親子遊戲環境內的設施，依其性質劃分成不同的遊戲學習區是有必要的，只有 16%的家長沒有表示意見。

六、在情境佈置和遊具設施的更換部分，目前二案例都是一季更換一次主題情境佈置。填答的家長中，有 63%的人認為更換的頻率已足夠，而有 15%的家長認為不太足夠。究其原因，是因為，這 15%的家長都與親子館住在同一社區裏，來館的頻率較高，如果一季才更換一次主題和遊具，孩子會覺得沒有新鮮感。他們認為，如果每季都能更換主題和遊具可給孩子更多新的刺激。

七、在幼兒與遊戲環境互動的部分：

(一) 信誼親子館：20 位填答問卷的家長中，認為幼兒入館後通常最先去騎大型滑步車為最多，其次是寶寶遊戲區，這可能與幼兒的年齡有絕對關係。而孩子停留時間最長的也是大型滑步車，其次是主題遊戲區。可見，能夠移動的車子仍是孩子心中的最愛。

(二) 童年空間親子成長館：20 位填答問卷的家長中，認為幼兒入館後通常最先到戶外空間玩沙的出現次數最高。幼兒偏好沙水區，也許是自然的產物最能吸引孩子的目光和接近的意願，其次是肢體空間；而孩子停留時間最長的是肢體空間，其次才是戶外空間，由此可知，戶外空間和肢體空間是孩子最喜歡的遊戲區。

八、由家長選擇，親子都最愛的遊戲區，家長考慮的時間最長，

(一) 信誼親子館：20 位填答問卷的家長中，有 50 % 的家長無法明確指出孩子喜歡玩的遊戲區是否和他喜歡的一樣，而有 25 % 的家長認為親子間共同最喜歡在主題遊戲區玩，孩子較小的家長則選擇寶寶遊戲

區。

(二) 童年空間親子成長館：20 位填答問卷的家長則都填選了答案，親子都最愛的遊戲空間仍然是肢體空間和戶外空間，其次是創玩空間。

可能是因為童年空間的遊戲設施較為靜態，館內的人數較少，2 歲以內的嬰幼兒並不會被侷限在嬰幼空間，可以在別的空間遊戲也很安全，所以孩子較小的家長並不會選擇嬰幼空間為親子唯一喜愛的遊戲區。

九、在最有助於親子遊戲互動的遊戲學習區部分：

(一) 信誼親子館 20 位填答的家長中，45%的家長認為主題遊戲區中的遊具設施最有助於親子互動，原因是，主題遊戲區內根據主題情境，各個角落和牆壁上都設置許多不同學習刺激的遊具，滿足大人和小孩的探索活動。其次是寶寶遊戲區，不過也有 35%的家長無法確定答案。

(二) 童年空間親子成長館 20 位填答問卷的家長都填答了此一問題，統計的結果，各遊戲學習空間並沒有明顯差異。家長認為最有助於親子遊戲互動的遊戲學習區依序分別為：肢體空間、創玩空間、視聽空間、想像空間及戶外空間。

十、在最無助於親子遊戲互動的遊戲學習區部分，

(一) 信誼親子館 20 位填答的家長中，有 50%的家長認為親子館中「沒有」或者「不確定」無助於親子遊戲互動的遊戲學習區。只有 30%的家長認為孩子騎大型滑步車時親子較無互動的機會、還有 20%的家長覺得孩子在球池玩時，因館方限制大人入池，所以也影響親子間共同遊戲的機會。

(二) 童年空間親子成長館 20 位填答的家長中，有高達 85%的家長認為親子館中「沒有」或者「不確定」無助於親子遊戲互動的遊戲學習區。

只有 15%的家長認為孩子在沙區玩的時候，他們最幫不上忙，就讓孩子自己隨心所欲的玩。

根據「親子遊戲環境使用問卷」的調查結果分析，我們可以知道，現今年輕的父母，受教育的程度普遍提高，在生兒育女精緻化的觀念下，父母們都十分在意孩子的早期發展。一個良好的專為學齡前幼兒設計的親子遊戲環境是每一個家庭所迫切需要的，而目前台北市內已設立符合此條件的親子遊戲場所卻十分缺乏。

另一方面，在親子遊戲環境內，家長認為將遊戲空間依據學習目的規劃不同遊戲學習區是必要的。遊戲空間內的情境佈置和遊具設施也需要常常更換。而在親子與環境互動部分，幼兒最先去的遊戲區、停留最久的遊戲區或最喜歡的遊戲區，則因每個幼兒的年齡、性別、偏好有所不同。最後在有無助益親子互動的向度，家長認為大部分的遊戲學習區是有助於親子互動的。

此分「親子遊戲環境使用問卷」的調查結果，研究者僅作初步的分析和歸納，因為此分問卷調查結果分析最主要是作為以後章節根據觀察和訪談結果論述的補充和驗證。

第三節 親子遊戲互動內涵分析

親子遊戲互動內涵，是研究者經由觀察親子遊戲互動中出現的互動現象所做的記錄，再將這些現象作一詮釋與分析的結果。因為，本研究的觀察期間較長，信誼親子館較集中在 4 月到 7 月，童年空間觀察的時間則較集中在 7 月到 9 月。兩場域的觀察時間都歷經學期中和暑假期間。一般來說，在非假日的早上，來館的幼兒多為 3 歲以下，尚未就讀幼稚園的小朋友；下午三點以後讀幼稚園的小朋友放學了，便紛紛湧進親子館；假日時，館內人潮較平日為多。信誼親子館為因應人潮疏通的問題，在暑假有場次限制，一個場次為三小時，也就是每三小時清場一次，以疏通人潮。因此，研究者採取不固定時段的觀察取樣方式（假日、非假日、上午或下午），以避免因時間取樣的限制，而使研究結果偏離事實。

實地現場觀察結果發現，親子館中親子遊戲互動內涵，大約可分為七種互動形式，即「引導」、「指導」、「協助」、「互為玩伴」、「管教」、「跟隨看顧」、「等待」等七種形態。限於篇幅，每一種互動形式，僅舉三個例子作為說明。

一、引導

「引導」是指父母為積極引導者，帶領著幼兒認識親子館內的環境佈置和遊戲設備，幼兒為被引導者，被引導的原因可能是對遊戲環境不熟、對遊戲設備不熟悉或因年紀太小，總是跟隨在父母身旁等等。（參閱圖 4-3-1）



圖 4-3-1 媽媽引導兒子摸摸看這是什麼

【例一】信誼親子館的主題遊戲區內的「懸掛式彈跳椅」

媽媽和約二歲的兒子的對話：

媽媽：「弟弟，我們玩那個跳跳跳，好不好。」

「不要」孩子搖搖頭。

「試試看嘛！不會危險的」媽媽鼓勵地說。

「不要」孩子仍然搖搖頭，不敢嚐試

「試試看嘛！媽媽會扶住你，不會掉下來的」媽媽不放棄地一再鼓勵。「來嘛！」

孩子終於點點頭。

孩子坐上去，媽媽扶住他的身體上下搖動，使之彈跳，玩了一會，媽媽說「你看，不會危險吧！」

孩子點點頭。（觀信 07301）

【例二】信誼親子館主題區內的「觸覺健康步道」

媽媽在『觸覺健康步道』上踩踏，要求約 3 歲的兒子跟著踩踩看，感覺一下腳底下的觸覺

「弟弟，你踩踩看，嗯，這個毛毛的像草皮，這個一凸一凸的，不一樣哦。」

孩子也好奇地試著踩踩看，驚奇地說「媽媽，這個粗粗地耶」。
媽媽帶著孩子一格一格踩著「觸覺健康步道」，慢慢向前走，仔細地體驗腳底下每一格健康步道不同的感覺。(觀信 06287)

【例三】童年空間肢體空間內媽媽和約 3 歲的幼兒玩熊熊拼圖

媽媽拿起熊熊拼板和圖塊，跟孩子說：「弟弟，我們來拼熊熊拼圖」

媽媽：「這是熊熊的頭，媽媽不知道要放那裏，你來放好不好」

弟弟拿起熊熊頭的圖塊放入拼板裏頭的位置

媽媽：「好棒哦！弟弟這麼會拼啊」

媽媽：「這個熊熊的手手咧，要放那裏」

弟弟依序將熊熊的手、身體、腳拼上了

媽媽：「哇！拼好了，真的是一隻熊熊」

弟弟得意的拍拍手。(觀童 08161)

對年紀較小，又對遊戲環境及遊具不熟悉的幼兒來說，常常需要透過父母的引導之下來發覺情境設計及遊具設備的樂趣，並藉以刺激幼兒對週遭環境及事物的察覺力和敏感度，因此，父母常扮演引導遊戲或帶頭遊戲的角色，以激發幼兒的玩興和探索學習興趣。

二、指導

「指導」是指遊戲中，父母主動以指導者的角色以口語及肢體示範或說明遊具的使用方法，或者在幼兒詢問下，指導幼兒如何使用玩具。幼兒為被指導者，學習如何操作遊具。另外，在圖書區，父母多半主動讀著圖畫書的內容指導孩子認識圖畫書的內容。參閱圖 4-3-2、圖 4-3-3)



圖 4-3-2 媽媽示範玩具的操作方式, 女兒也學著自己操作



圖 4-3-3 媽媽說故事給孩子聽, 讓孩子理解圖畫書的內容

【例一】信誼親子館寶寶遊戲區的「小球池」

4 歲小男孩將球拋向吊掛的布中（布的上頭有幾個洞，如球投入洞中，球就會落下）。

媽媽協助將球滾入洞中，然後掉下，球掉下來，媽媽和孩子都高興得拍手。媽媽會跟孩子說，丟黃色球球、丟紅色球球，順便教孩子分辨顏色的能力。（觀信 06054）

【例二】童年空間中的戶外空間的「攀爬牆」

爸爸試圖鼓勵小兒子學習攀爬，要孩子們到攀爬牆前。爸爸示範攀爬的方式，雙手、雙腳攀附著岩石，一步一步地往上爬。

爸爸和男孩的對話：

爸爸：「弟弟來爬爬看，爸爸教你，可以爬很高哦！」

男孩有點害怕說：「會掉下來嗎？」

爸爸：「不會掉下來，爸爸會保護你，很安全的放心！」

男孩走上前去，爸爸支撐著孩子的腰，教孩子如何用手攀爬，如何將腳踩穩。

爸爸：「手先向上抓好石頭，再移動腳踩好上面的石頭」

爸爸：「對，站穩了，再換另一隻手和另一隻腳」

爸爸鼓勵地說：「好，很好，你會爬了」

一旁觀望的媽媽和妹妹都拍拍手幫男孩加油。(觀童 08203)

【例三】童年空間戶外空間的「沙水區」

男孩想操作挖土機，爸爸在一旁指導。

男孩想用挖土機，把沙堆上的沙土挖起來，放到旁邊的空桶內。但挖土機的爪子總是無法順利地挖起滿滿的沙土，男孩向爸爸求救。

男孩：「爸爸，挖土機的沙土怎麼一直掉出來啊！教我挖好不好，我想用這個桶子來裝沙」

爸爸：「好啊，你先坐到挖土機上去」

孩子坐上座位，右手握著操作把手

爸爸：「來，先把挖土機的爪子放到沙堆上，再用左手把爪子往沙堆用力壓」

爸爸：「好，用右手向前推動操作把手，哇，你看，挖到好多沙」

孩子得意的笑了，照著爸爸的口令把爪子移到空桶上，再把把手往後推，沙就倒進桶子裏了。

爸爸：「好棒，你會開挖土機了，再試一次看看」(觀童 08205)

父母扮演指導者角色的原因大約為：幼兒年紀太小，手眼協調或大小肌肉運用尚不靈活、沒有玩過的遊具、遊具構造較複雜等等。當幼兒出現想玩卻不會玩的時候，父母通常會耐心地示範及教導孩子。通常年紀較小的幼兒不會把太多的注意力集中在靜態的玩具上，需要父母主動地示範玩具的玩法吸引幼兒的注意力，幼兒覺得有趣後才會在同一個遊具前停留較久的時間，否則幼兒可能摸個二下就走掉了。

三、協助

「協助」是指父母以協助者的角色，協助幼兒完成遊戲操作，協助的方式可能是主動的參與，也可能是應幼兒的要求被動參與，目的是希望幼兒能順利完成遊戲操作，進而尋得『工作』時的樂趣和完成工作時的成就感。（參閱圖 4-3-4）



圖 4-3-4 媽媽協助女兒完成操作

【例一】信誼親子館「大型滑步車的車道上」

有一位媽媽和一位爸爸各自在自己孩子駕駛的大型滑步車後面，推著車子協助車子順利往前移動，穿梭在遊戲區與遊戲區間的通道間。孩子則在車內賣力地操縱著方向盤，好像在開真的車似的。
（觀信 04261）

【例二】信誼親子館「主題遊戲區」

一位約三歲的男孩堆疊著積木，試圖堆成一個城堡，一旁的媽媽看孩子的積木因為疊得歪歪斜斜，使得城堡很容易垮下來，因此積極地從旁協助，希望幫孩子快點把積木排好，不料卻遭孩子拒絕，孩子說「媽媽不要弄，我要自己拼！」，媽媽只好停手，在一旁自己堆起積木，而形成母子各玩各的景象。
（觀信 06157）

【例三】童年空間肢體空間的「彈簧墊」

約二歲的幼兒爬上彈簧墊，作跳躍狀（他還無法雙腳離地跳躍）。

幼兒目光注視著媽媽，示意要媽媽過來帶他一起跳。

媽媽看見了，會意地跳上彈簧墊，牽著孩子的雙手，在彈簧墊上跳躍。

彈簧的彈力，讓孩子也上下跳了起來，孩子笑得好開心（觀童 07152）

在遊戲區裏，孩子獨自一個人玩時，父母總會在一旁觀察，以便在孩子需要時，適時予以協助。研究者發現，幼兒年紀越小父母主動協助的次數越多，反之幼兒年紀越大，父母希望孩子能獨立解決問題或者完成操作，施予援手的次數就越少，一旁觀看的时间也就越多。

有的時候，幼兒把完成遊戲操作視為極重要的工作或者挑戰，希望能夠獨立完成，而不希望成人予以干預，打擾其工作，這個時候，成人通常會配合孩子的意願，讓其獨自完成，自己則退居在後，默默觀察。

四、互為玩伴

「互為玩伴」是指在親子的遊戲互動行為中，成人和幼兒是立於平等的地位，共同遊戲。父母就像是大小孩一樣，扮演同儕者的角色和孩子共同編製遊戲內容，共同完成遊戲，並共同分享遊戲成果。（參閱圖 4-3-5）



圖 4-3-5 媽媽和女兒正玩著競賽的遊戲

【例一】信誼親子館主題遊戲區的「娃娃屋」

在娃娃屋前，約四歲的女孩握著男生布偶，模仿爸爸的角色。媽媽則手裏握著小女孩的布偶，佯裝是女兒，兩人在玩扮家家酒遊戲，並熱烈地對話：

女兒握著布偶坐在沙發上說：「玲玲，爸爸媽媽等一下要帶你去木柵動物園玩，你高不高興？」

媽媽說：「好棒哦！我要穿很漂亮的衣服」

女兒說：「要穿粉紅色，有小花花的那件哦！」

媽媽說：「不要，我要穿白色有蕾絲的那件」

女兒說：「不行，我喜歡粉紅色的」

媽媽說：「我才是玲玲，你又不是玲玲」

女兒不依的說：「我不管啦，你一定要穿粉紅色的，因為玲玲喜歡粉紅色的」(觀信 07215)

【例二】信誼親子館主題遊戲區的「套圈圈遊戲」

媽媽和約五歲的兒子比賽套圈圈，看誰套到的比較多。

母子每人手上都握有五個圈圈。

第一回合兒子套到一個，媽媽套到二個。

兒子不服氣，說：「再玩一遍」。

第二回合兒子套到二個，媽媽也套到二個。

兒子這才滿意的說：「我不玩了」，隨即掉頭走了。（觀信 08117）

【例三】童年空間親子成長館「想像空間」的海棉大積木區

媽媽和兒子一起玩積木，各自堆起一間房子

媽媽：「好漂亮，你堆的是誰的家」

兒子：「是食蟻獸的家」

媽媽：「這是什麼」媽媽指著食蟻獸家裏面的一個方形積木問。

兒子：「這個是冰箱，旁邊那個是電視」

媽媽：「我們來加一個門，一起來想辦法好不好」

兒子選了一個半圓形的藍色積木放上去

媽媽：「好主意，我們再加一個圍牆」

這時旁邊觀望的一個女孩也想加入，媽媽詢問兒子的意見，說：「妹妹想跟我們玩，可以嗎？」

兒子同意的回答「可以呀」女孩便加入遊戲當中了（觀童 08292）

依皮亞傑的說法，三、四歲的幼兒熱衷於模仿遊戲，透過角色的扮演以模仿成人的語言和行為，幼兒要到四歲以後才喜愛和同伴一起有合作性的遊戲，親子之間的平等角色遊戲互動似乎也是從這個時期開始。觀察中。約四歲的女孩認真地和母親玩社會化的戲劇性遊戲，由演戲的模仿至有意的模仿；約五歲的男孩已能由現實生活的圖象中，模仿堆砌出家的樣子，在遇到問題時也無需依賴成人而可以學習運用想像和創意來解決問題；而約五歲大的男孩已開始和成人玩競賽遊戲，並將成人視為競爭的對手了。

五、管教

「管教」指父母對子女生活常規及禮儀的要求及訓練，在孩子出現不守秩序、妨礙到別人的時候，立即提出糾正和教導的行為。目的是養成孩子良好的常規和人際互動，以培養其健全的人格發展。（參閱圖 4-3-6）



圖 4-3-6 孩子間的遊戲互動是教導人際禮儀的最佳時機

【例一】信誼親子館大型滑步車跑道上

在大型滑步車停放的地方，二位約三-四歲的小孩爭著想坐進駕駛座內，互相推擠，誰也不讓誰。在兩個孩子大打出手前，其中的一位媽媽趕緊跑過來，將自己的小孩拉開。

媽媽說「那邊不是還有一台，為什麼一定要搶這台」。

孩子哭訴著說「我要這台紅色的敞篷車，那台不漂亮」。

媽媽安慰他：「小朋友要好好相處，玩具要輪流玩，弟弟比較小，我們先讓那個弟弟玩這台，那台有喇叭比較好，我們先去玩那台，等弟弟玩好了，我們再回來騎」小孩才勉強點頭答應。

同時另一個小孩已坐上車，把車騎走了，但他的父母從頭到尾都沒有出現。（觀 04262）

【例二】信誼親子館中寶寶區的小球池

一位約四歲的女孩躺在球池裏，將球一顆一顆地往球池外拋，使得球池四週佈滿了許多球。

媽媽見狀，要求她說「妹妹，不可以這樣沒有禮貌，趕快起來，把球都撿回來」。

女兒聽話的起身撿球，但要求媽媽一起撿。

媽媽也立刻說「好，我們一起來比賽」，兩個人很愉快地一起合作將地面清乾淨了。（觀信 07105）

【例三】童年空間親子成長館的「視聽空間」

在圖書區，一位約四-五歲的幼兒，抱了好幾本圖畫書，坐在沙發上翻閱。很快地一本一本翻，看完畢後，將書本隨手一丟，就想離開視聽空間。媽媽立刻將他叫回來。

媽媽：「書看完怎麼沒有收就走了，趕快把書拿去放好才可以走」。小孩回答「書本來就在地上拿的啊」。

媽媽趕緊糾正他「是別的小朋友不乖，把書亂丟，你是乖小孩，書看好要拿回書架上啊」。

小孩無話可說，乖乖照做。（觀童 07242）

對幼兒來說，對事物的想法是非常地自我為中心的，對於喜歡的的東西就想佔有，因此必須經過不斷的學習和訓練，使其在學習與同儕和平相處的過程中來達到社會化的目的。生活常規的養成對幼兒來說是一件不容忽視的重要工作，守秩序、有禮貌的孩子通常是較受人歡迎，人際關係較正向的。

親子館是一個群體互動的公共場所，它提供幼兒們同儕互動和學習的機會，更提供家長們，彼此分享孩子教養經驗及學習他人好的教養方式的機會。

六、跟隨看顧

「跟隨看顧」是指父母為保護幼兒的安全，而在幼兒遊戲活動中，擔任一旁看護或在幼兒身後跟隨的角色。在幼兒需要協助或遇到特殊狀況時能適時給予回應和照顧。(參閱圖 4-3-7)



圖 4-3-7 不放心孩子的家長,總是在一旁守候著

【例一】信誼親子館「主題遊戲區」

約二歲的幼兒，自顧自在的主題區各個遊具間遊走，媽媽則緊隨在後。幼兒一會兒到積木區摸摸積木，當媽媽向前來想和她一起玩積木時，他已移身至旁邊的「巫婆的魔法屋了」。

他看了看魔法屋，稍作停留就走到「娃娃屋」，隨手拿起一個布偶，又轉身到別的地方去了。就這樣，辛苦的媽媽跟著孩子不停地在各遊具間奔波。(觀信 041910)

【例二】童年空間親子成長館戶外空間

媽媽和三位幼兒在沙水區。

小孩自行玩沙，媽媽坐在旁邊的木板上看護和等待，並未參與遊戲。

離開沙水區時，媽媽替 1 歲的孩子沖洗腳上的沙。(觀童 08012)

【例三】童年空間的「嬰幼空間」

約 1 歲半的幼兒和爸爸在嬰幼空間，孩子自行觸摸、探索嬰幼空間內的觸覺、嗅覺或聽覺玩物。玩夠了就轉換到肢體空間玩玩積木、騎騎車，又回到肢體空間。

爸爸讓幼兒隨意探索，只是跟隨孩子身邊，在孩子看到有興趣的玩具，產生互動時，即加入其中，分享孩子的遊戲。(觀童 09126)

研究者發現，在親子館裏，擔任照顧幼兒工作的大部份仍是母親。如果幼兒是父母一起陪伴來的，父親多半會坐在一旁觀看或休息，有時候會看到父親拿著相機或 V8 為遊戲中的孩子拍攝，而緊跟在子女身旁照顧的多半仍是母親。傳統中，女性大多擔負照養子女責任的觀念，似乎仍未見明顯改變。可喜的是，在每一次的觀察記錄中，館內遊戲的親子中，都會有一至三位的父親出現，在假日時，父母親一起陪伴孩子來的比率較平日高出許多。這表示有較多現代的父親，願意在空閒時，陪伴孩子共同參與親子活動。【例三】中的爸爸是所有觀察中的爸爸最特別的一位，他不僅扮演跟隨看顧的角色，更積極的參與孩子的遊戲，令人印象深刻。

七、等待

「等待」是指，父母無意參與幼兒的遊戲，只是被動的坐在一旁等待，或者在準備離館前，等待意猶未盡的幼兒結束遊戲。等待時的父母並沒有和幼兒有任何的遊戲互動，可能只是枯坐一旁、可能看自己的書，也可能和其他家長聊天。(參閱圖 4-3-8)



圖 4-3-8 回家時間到了,孩子還意猶未盡呢

【例一】信誼親子館球池旁的階梯

一位媽媽告訴正在騎大型滑步車的兒子說「小明，再繞二圈就要回家了哦，媽媽坐在階梯這裏等你啊」。

孩子討價還價地說「再五圈」。(觀信 051010)

【例二】信誼親子館圓柱旁的休息座位

二位媽媽坐在圓柱旁的休息座位上聊天著，他們倆的小孩一個在球池裏玩，另一個騎著大型滑步車四處繞。

二位媽媽自顧聊天，偶爾會注意孩子的狀況，騎大型滑步車的孩子有時候會騎到媽媽聊天的地方，和媽媽打招呼或說說話就再將車子騎走了。(觀信 08289)

【例三】童年空間親子成長館的「休息區」

一位媽媽座在休息區翻閱圖書，她的女兒在其他遊戲空間裏遊戲，媽媽告訴我說「小孩對親子館已經很熟了，自己會去玩，不需要她一直陪著。她常會到視聽空間翻閱兒童圖書，或者就坐在休息區看看雜誌，看一些育兒資訊，順便讓自己輕鬆輕鬆，藉機休息一下」。(訪童 09178)

當幼兒對親子館內部環境很熟悉，對館內的遊具設備都操弄過，能夠

自行完成遊戲。或者幼兒年紀稍大，有能力且有興趣獨自進行遊戲探索時，他們可能不願父母太多的參與或干預，而寧願獨自遊玩。此時的父母，只好選擇一旁等待，而不主動參與幼兒的遊戲活動。有時候是父母陪孩子玩累了，便在一旁休息，放手讓孩子自行去玩，等到遊戲時間差不多了，才催促孩子結束遊戲。

根據文獻，在 Brown (1995) 許瓊心 (民 88)) 的研究文獻中，都依據親子參觀互動內涵，將家長分為幾種類型，Brown 分為：一、看管型。(caretaker) 二、維持秩序型 (supporter) 三、援助型 (helper) 四、帶頭型 (initiator) 五、副手型 (assistant) 六、搭檔型 (partner) 七、領導型 (leader) 八、示範型 (demonstrator); 許瓊心將家長分為一、積極指導型。二、看管型。三、援助型。四、放任型。本次研究是以適合學齡前幼兒成長發展，並以親子共同遊戲培養親子關係為設立宗旨的親子遊戲環境為研究對象，和過去許多學者研究發現相同的，親子互動內涵可區分為許多種不同的互動形式。因為，本研究主要以 0 - 6 歲學齡嬰幼兒為對象，親子遊戲互動的方式較不同於過去的研究結果，根據將近六個月的觀察，親子間較常出現的互動方式，概略可區分為七種，即一、「引導」。二、「指導」。三、「協助」。四、「互為玩伴」。五、「管教」。六、「跟隨看顧」。七、「等待」。

研究結果，親子互動型態與過去研究無太大差異。只是，本研究的研究對象為親子遊戲環境，陪伴幼兒的家長都是準備好要和幼兒一起遊戲的，因此親子互動的機會和出現頻率較多。而且，親子館裏的幼兒為 0 - 6 歲的學齡前幼兒，相較先前的研究，親子館中的父母出現較多的「跟隨看顧」的遊戲互動行為。

每一對親子的遊戲互動過程中，都有可能出現這七種互動形式的任何一種，或者同時出現多種互動形式。至於那一種的互動形式出現的次數較

多，則受到許多相關因素的影響。影響親子遊戲互動內涵與品質的因素，將於第四節作深入探討。

第四節 影響親子遊戲互動內涵的因素

根據觀察研究的結果，親子間較常出現的遊戲互動，概略可區分為「引導」、「指導」、「協助」、「互為玩伴」、「管教」、「跟隨看顧」、「等待」等七種形式，已在上一節作過討論。接下來，研究者試著從觀察和訪談資料中，整理、分析對影響親子互動內涵及品質的可能因素提出討論：

一、幼兒的年齡因素

本研究是以 0 - 6 歲學齡前的幼兒為研究對象，研究發現，親子遊戲互動方式與幼兒的年齡有絕對關係，隨著幼兒成長發展的階段不同，幼兒的遊戲形態和遊戲行為可分為好幾個不同階段，親子間也會因為幼兒發展能力不同，而出現不同的遊戲互動內涵。

在嬰幼兒時期 0-2 歲階段，嬰幼兒對父母有絕對的依賴情感，透過父母的協助，嬰幼兒才能藉著一點一點地與外界接觸和探索來認識週遭環境。此時期的親子遊戲互動，較常出現「跟隨看顧」、「協助」、「指導」和「引導」的遊戲互動型態，主要是因為嬰幼兒，尚未具有自我照顧能力，遊戲中容易發生危險及對外界事物十分好奇，但專注力卻十分短暫的特質。也由於幼兒身心發展的有限，大、小肌肉發育的不夠成熟的特性，大部份的遊具需要成人代為操作、示範、或者協助其完成。（參閱圖 4-4-1、圖 4-4-2）



圖 4-4-1 二歲以下的嬰幼兒需要成人較多的協助和看護



圖 4-4-2 較大的幼兒已有能力和成人玩平行遊戲

一歲的孩子看到姐姐跳彈簧墊，覺得很有趣，也爬向彈簧墊，想要上去跳，媽媽雙手撐扶著孩子，一起在彈簧墊上跳躍，孩子笑得好開心。（觀童 08011）

孩子坐在大型滑步車裏，媽媽教小孩用腳踏走的方式，讓車子往前行（一邊用手示範）。（觀信 06054）

3 - 4 歲的幼兒，身心發展漸趨成熟，對於大小肌肉的控制較能隨心所欲。另一方面，此時期的幼兒開始喜歡和同儕遊戲，對於象徵性遊戲展現高度的興趣，也較能暫時離開父母身邊自行摸索和遊戲，幼兒對於自己能力所無法完成的遊戲能夠明確的要求父母協助或示範。因此，親子遊戲互動，較常出現「指導」、「管教」、「互為玩伴」、「協助」的互動型態。由於此時期的幼兒仍非常地自我中心，處於培養人際關係和社會化過程的初始階段，在親子館內，幼兒與同儕有較多的互動，因而提供許多生活常規和禮儀的學習機會。

媽媽和約 4 歲的女兒，都戴上農夫的斗笠，媽媽假裝手上拿著鋤頭，並做著用鋤頭挖土的動作，對著女兒說「以前農夫都是在大太陽底下，戴著斗笠，用鋤頭在田裏挖土的，像這樣一鏟一鏟的挖，很辛苦的。」孩子覺得很有趣，也跟著做用鋤頭挖土的動作。（觀信 07114）

一位約 3 歲的男孩，離開正在騎的大型滑步車，大型滑步車被另一位小女孩看上，要過去騎，男孩見狀要把小女孩推走，媽媽趕緊勸阻說「妹妹也可以坐啊！怎麼可以把妹妹推倒，走我們先去玩球，你看，那邊還有一台，我們去騎那一台」。男孩哭著說「不要」，媽媽便起身將他抱開，男孩大叫，後哭得很傷心，媽媽將他抱入懷裏輕拍地安撫他。（訪信媽 07045）

5-6 歲幼兒，因身心發展的成熟，對於遊戲類型已漸轉為合作遊戲、有

規則的遊戲、競賽性遊戲，親子互動中，較常出現「互為玩伴」、「等待」的互動形態。此時期的幼兒對遊具設備認識較多，根據先前的遊戲經驗，已有獨自操作、獨立思考和解決問題的能力，在遊戲的過程中，依賴父母的成份已很少了，而父母則扮演幼兒玩伴和維護其安全的角色了。

幼兒自己在肢體空間玩玩具，孩子會自己探尋各種遊具，找到覺得有趣的玩具會停留較長的時間，然後又一個遊具接著另一個遊具，不斷的在各個遊戲區轉換，等玩遍了，會回頭重覆玩已玩過的遊具。（觀童 08291）

兩個孩子自行遊戲，五歲的孩子已可帶弟弟自由在每個遊戲區遊玩，媽媽則在休息區看書報，對孩子的遊戲似乎插不上手，也無意插手，只是偶爾注意一下孩子的遊戲情形，看有無危險或打架的事發生。（觀童 09174）

另外，在觀察的過程中，研究者發現，進入親子館遊戲的幼兒中，以 2-5 歲的幼兒為絕大多數，很少看到 0-1 歲和 6 歲的幼兒。究其原因，可能是因為 0-1 歲的嬰兒年紀太小，身體抵抗力弱，加上台灣夏天流行腸病毒，一般家長不敢輕易將嬰兒暴露在公共場所中。而 6 歲的兒童在認知、語言、社會發展上都有大幅的進步，在遊戲中對成人的依賴已非常少，在遊戲類型的選擇上，他們喜好較激烈的遊戲和運動，親子館內的遊具類型已不足以吸引他們的興趣，因此較不會選擇親子館為他們的遊戲場所。

二、幼兒接觸親子遊戲環境時間長短的因素

幼兒接觸親子館時間長短也會影響親子遊戲的品質，觀察發現，幼兒接觸親子館的時間越長，對遊戲環境和遊具設備越熟悉，越能夠離開父母身邊獨自遊戲，親子間的遊戲互動較容易出現「等待」的形態。幼兒對遊戲環境熟悉了，對於新的遊具設備會較有勇氣主動地親近和嘗試，也較容易玩出信

心，父母也較放心讓孩子離開視線，獨自遊戲探索。相反的，如果親子是第一次進入館內，或者只來過幾次，幼兒面對陌生的環境和遊具設施，對父母會產生較高的依賴度，需要父母保持在視線範圍之內，也會需要較多的「引導」、「示範」和「陪伴」。(參閱圖 4-4-3、圖 4-4-4)



圖 4-4-3 幼兒對遊戲設施熟悉了,即使是小小孩也能自己找玩伴玩



圖 4-4-4 親子們正在研究彈簧椅的玩法

媽媽第一次帶約 2 歲的女孩來玩，媽媽鼓勵孩子鑽到斑馬的肚子裏看看，但女孩因為陌生有些害怕，不肯離開媽媽，要媽媽抱。(觀童 08129)

魔法鍋造型特別，按下開關氣體會從鍋內往上吹，使得氣球被吹得飄浮在半空中。一位媽媽示範，吸引很多小朋友圍觀，媽媽在按開關時，同時說「熱氣來了，熱氣來了」，孩子們既期待又有點害怕(觀信 060510)

三、家長的性別因素

觀察發現，陪伴幼兒至親子館遊戲的雙親出席率，在平時和假日有明顯差異。在平時非假日裏，母親獨自帶幼兒來遊戲的比率高達 90% 以上，父母同時前來的約 8%，而父親獨自攜子前來的，則只出現 5 例。在例假日裏父母同時出現的比率明顯增加，約佔 60%。由此現象看來，在現在講求

兩性平權的時代，照顧子女的責任和工作仍以女性為主，男性大部份仍然為家中主要的經濟來源，平日由於工作關係，對於子女的照養工作可能只是扮演輔助、分擔、配合的角色；男性扮演主要照顧者角色的仍然很少。可喜的是，由假日父母同時陪伴孩子至親子館遊戲的比率來看，現代父親已十分重視與孩子遊戲互動培養正向親子關係的權利與義務。在假日工作閒暇之餘願意積極參與教養孩子的責任，陪伴孩子接觸世界、學習和探索。

研究發現，親子遊戲互動形態會因為家長性別不同而出現不同的遊戲互動內涵。一般來說，女性會較積極地參與、指導、協助孩子的遊戲活動，與孩子遊戲互動的頻率較高。父親會選擇讓孩子自由探索，除非孩子主動要求或者孩子年齡太小需要全程協助、照顧，否則較少會給予干預。（參閱圖 4-4-5）



圖 4-4-5 母親積極地協助孩子的遊戲活動

大部份是媽媽陪著他活動，我覺得在孩子這個年齡，給他一個空間讓他自由地玩耍比較重要，在需要時再給他協助就可以了，不必太強調互動關係。（訪信爸 04264）

只要環境安全，沒有危險性，我會讓小孩自由去玩，不太管他」。
（訪信爸 05109）

雙親如果同時陪伴孩子前來親子館，母親扮演主要照顧者的角色，母親與幼兒的遊戲互動明顯較多，而父親多半扮演陪伴、等待和跟隨的角色。研究者還發現有爸爸倒頭躺在地板睡著了（觀信 06055）的情形發生呢。

四、遊具設備因素

遊具設備的特性會直接影響親子互動的型態，試分析如下：

- (一) 遊具本身構造和玩法較複雜者，會導引父母在遊戲中扮演較多「指導者」、「協助者」的角色，例如，積木區、感覺統合區的大型組合遊具、創玩空間的創作遊戲。(參閱圖 4-4-6)

創玩空間，媽媽拿出黏土和桿麵棍與孩子玩黏土，媽媽說「弟弟，我們來玩黏土，用這個把黏土壓平，再做東西」媽媽拿模型框印在壓平的黏土皮上，印出一隻蝴蝶，再把多餘的黏土剝掉。

媽媽「你看，這是什麼？」

兒子「是蝴蝶，我也要做」

兒子也拿了塊黏土，用麵棍，來回壓平，選了一個蘋果的模型框，壓製出一個蘋果。弟弟說「這個蘋果給爸爸吃」

媽媽也壓了一串葡萄，說「來，你愛吃的葡萄給你」(觀童 08162)

- (二) 功能較單一的遊具較少有親子互動的機會，例如：勺×勺×車、騎木馬、溜滑梯等。(參閱圖 4-4-7)

除非是玩別的東西，玩車的話就是我坐在這邊，大部份的時間他都玩車，四個小時有三個小時他都坐在車上。(訪信 07302)

- (三) 具有創意，造型特殊，非單一功能的遊具較能引發親子間的象徵遊戲，例如：扮演區的大型特殊造型的餐具和食物、面具、娃娃家、沙水區等。

一位約四歲的男孩拿著巫婆魔法餐廳裏，保麗龍做成的大叉子，男孩：「媽媽，巫婆用的叉子好大，可以用來打架，我們來玩打架」，說著就作勢要把叉子打向媽媽。

媽媽：「打架太粗魯，我不要玩，我們來當巫婆的掃把騎好了，像牙牙巫婆一樣騎掃把去撿小朋友的牙齒」。

兒子：「好啊！」便把大叉子放置雙胯下，說「媽媽再見，我要去撿小朋友的牙齒了」。（觀信 05102）

（四）如果遊具本身設計即須二人同力合作才能完成的，就大大提高了親子共玩的機會。另外，圖書本身即是一種增進親子關係的重要媒介。

媽媽和弟弟在紅豆餅的攤前假裝賣東西，媽媽教弟弟將紅豆餅皮先放入模型中，再放入紅豆餡，最後加上另一片紅豆餅皮。

媽媽：「老闆，我要二個紅豆餅，不要包奶油的」

弟弟：「好，請等一下」

弟弟將紅豆餅做好了後，將二個紅豆餅裝進袋中，拿給媽媽。

媽媽：「老闆，總共多少錢」

弟弟「100 塊」

這時，有一個小朋友走過來，對著弟弟說「老闆，我要買二個」

媽媽對弟弟說「老闆，那個小朋友說要買二個紅豆餅，你趕快拿給他」。

弟弟趕緊裝了二個紅豆餅給小朋友。（觀信 08069）

一輛大型滑步車停在模擬的小加油站前，幼兒坐在駕駛座上等待，媽媽手裏拿著加油管子，佯裝在替車子加油。加完油，

媽媽對著幼兒說「油加好了，請問你要刷車子嗎？」

幼兒回答說「要」，於是媽媽又拿起刷子在車子上刷，不一會兒，

媽媽說「車子刷乾淨了」，車子裏的幼兒滿意的說「好，再見」

媽媽揮揮手說「謝謝光臨，下次再來，再見」。（觀信 060511）

在圖書區，一位約三歲的女孩抱著二、三本圖畫書，要求媽媽講故事給他聽，母女席地而坐，女兒坐在母親懷前，母親指著書本裏的圖畫表情誇張地說著故事給女兒聽。（觀信 041912）



圖 4-4-6 遊具玩法能較單一的遊具較少有親子互動的機會



圖 4-4-7 玩法複雜的遊具較有利於親子遊戲互動

親子間的象徵性遊戲常需要簡單、隨手可得的玩物作為媒介，而日常生活中常見物品造型的遊具也是非常受孩子們喜愛的，他們手裏拿著大人們才有的物品，佯裝大人的模樣，社會性遊戲行為就此展開。依照遊具類型的不同，提供幼兒不同的學習訓練，也提供親子不同型態的互動方式。例如「球」這項玩物，可訓練幼兒丟、投、握、踢、拍和手眼協調的能力。父母更可透過「指導」、「示範」或互為玩伴的方式與幼兒遊戲互動，培養親子間的默契和情感交流。總之，父母是孩子最初的玩伴，玩物不僅具備遊戲功能更隱含著教育功能，親子遊戲，透過玩物增加玩興更能拉近彼此距離。

五、父母的教養態度

在本章第二節研究調查與分析，針對「親子遊戲環境使用問卷」，第九大題「您覺得親子遊戲環境內那一遊戲學習區最有助於親子間的互動」，調查結果有 2 位家長填答「戶外空間」；相反的，第十大題「您覺得親子遊戲環境內那一遊戲學習區最無助於親子間的互動」，調查結果有 3 位家長同樣填答「戶外空間」。這是很有趣的問題，為什麼同樣在戶外空間沙水區玩，有的家長覺得最有助於親子間的遊戲互動，而有些家長卻反而覺得，他們無法加入孩子的遊戲，無法產生互動呢？這似乎驗證了童年空間親子館設計師所說的「那是父母自己的態度」。於下列的觀察和訪談記錄中，我們可清楚

瞭解，父母的教養態度對親子關係建立有多大的影響力。（參閱圖 4-4-8、圖 4-4-9）



圖 4-4-8、圖 4-4-9 積極參與孩子遊戲的家長可讓孩子玩得更有興味

我覺得父母他們的態度，他們覺得什麼重要，什麼不重要，那才是真正影響親子互動的最大因素。有些家長喜歡一起動手做，有些家長怕髒；有些家長覺得孩子玩得好好的，好像插不上手，就在旁邊看（訪童規 091014）

媽媽和三位幼兒在沙水區，小孩自行玩沙，媽媽坐在旁邊的木板上看顧和等待，並未參與遊戲。離開沙水區時，媽媽替 1 歲的孩子沖洗腳上的沙。（觀童 08012）

媽媽和約 2 歲的兒子在沙水區，幼兒握著小鏟子，將沙挖起放置小桶裏。媽媽在一旁製作沙球，擺放在地上。孩子欲將裝滿沙的桶子翻倒，孩子力量不夠，媽媽幫忙翻倒，小桶子拿起後，形成一個圓錐形的沙堆。小孩將沙堆弄倒，覺得很有趣笑了起來。然後再次拿起鏟子挖沙放進小桶子，重覆玩著這個遊戲。後來瞧見沙地上媽媽做的小沙球，用鏟子將沙球挖起，拿向媽媽，說「冰淇淋」，媽媽張開嘴假裝吃冰淇淋，說「很好吃」。（觀童 08061）

約 4 歲的男孩在沙水區玩，爸爸站在木道上看，
男孩：「爸爸下來跟我一起玩」
爸爸猶豫了一會：「可是爸爸穿襪子，不方便」
男孩：「把襪子脫掉就好了啊！」

爸爸並未同意，說道「爸爸去看媽媽在那裏，等一下再過來」
留下男孩一個人玩沙。（觀童 09029）

下列二則觀察記錄，不僅讓人看了動容，更可作為父母積極參與孩子遊戲，
共享遊戲經驗是孩子歡樂來源的具體說明。

媽媽和五歲及三歲兒子在活動劇場內追逐，玩躲貓貓的遊戲。媽媽敞開雙
手抱住了大兒子，說「抓到了」。放開雙手又轉身想要抱住一旁的小兒子，小
兒子嚇了一跳，笑著跑開，媽媽追隨在後，做勢抓他，小兒子跑得更快了。母
子三人追來跑去，玩得好不開心。（觀信 08283）

戶外下起傾盆大雨，雨滴灑落在透明的遮雨篷上，發出急促的滴答聲。爸
爸抱起約 1 歲的孩子走到沙區入口，指著遮雨篷上傾瀉而下的雨說「你看下
雨了，好大的雨」。父子倆仰著頭欣賞著雨篷上跳舞的雨，和如灑落玉珠般
的聲音，渾然忘我。看著他們的背影，令人感動。（觀童 08083）

一個乾淨寬敞的場地，即使場地內空無一物，也可成為親子隨興跑、跳、翻滾
及遊戲的場所；一場普通的雨，在父親感性的帶領下，也可能為一場美麗的
音樂盛宴。能否建立良好親子互動，父母的觀念和態度是主要關鍵。值得天
下父母們深思。

六、環境規劃因素

親子遊戲館的設立宗旨，就是提供親子一個安全、舒適能夠共同遊戲、
進而達到情感交流的場所。因此，整個環境佈置是以有助於親子遊戲互動為
目的而設計規劃的。影響幼兒遊戲的一般室內物理環境因素，諸如，空間
大小、燈光、色彩、溫、濕度、噪音等，如第二章所述，在此不一一例舉說
明。本研究乃針對能夠增進親子遊戲互動的環境規劃因素提出說明與探討。

研究結果發現，親子館內除了一般物理環境會影響幼兒遊戲行為的因素外，還有幾項會影響親子遊戲互動行為的重要因子，例如：動線規劃、主題情境佈置、背景音樂、遊具說明牌和休息區的設置等。

（一）動線規劃

遊戲學習區的動線規劃應考慮動態遊戲與靜態遊戲的區隔、乾、溼屬性的區隔，各遊戲學習區間的動線應明確並且流暢、進出應該沒有太多阻隔的。

1. 動態遊戲與靜態遊戲的區隔

動態遊戲的功能在於訓練幼兒反應力、大小肌肉能力等，具有較易吸引幼兒的注意力，也最容易引發幼兒的遊戲興趣的特性，應設置在入口最明顯的位置並規劃較大的空間。例如肢體空間、感覺統合區等。相反的靜態遊戲功能在於穩定幼兒浮躁的情緒、培養幼兒專注力，需設置在安靜、沒有干擾的空間，例如圖書空間、視聽空間等。

騎大型滑步車的小孩，將車子騎到寶寶區的軟墊上，被在寶寶區玩耍的其他孩子的媽媽教導，「弟弟，車子不可以騎上軟墊，要在地板上騎哦！」並雙手將車子牽下軟墊。（觀信 07111）

不同性質的遊戲區可設計較高的地面高度差，以避免區隔不明顯的現象發生。而大型滑步車屬於移動性之遊具，應設立一專門之騎車區，一方面可避免車子來來往往造成動線上的干擾、降低場地視覺上的凌亂感，另一方面，也可提高管理上的便利性。

一位媽媽和女兒一起挑選圖畫書，挑選後即席地而坐說起故事來了，而不必走到旁邊的座椅上去。（觀信 041912）

圖書區除了有可隨地而坐而不會阻礙動線流暢的空間配置外，鋪木質地板讓人覺得親切溫暖。在視聽圖書區角落或牆沿放置造型可愛的沙發、軟墊、或小巧的桌椅，提供親子共同閱讀，整個空間佈置得溫馨、可愛讓人忍不住想靠近。

2. 乾溼屬性的區隔

親子遊戲館如設置有沙水區，應將沙水區設置於戶外，如限於空間限制，也應將沙水區與其他遊戲學習區做適當區隔，以避免幼兒將泥沙帶到其他遊戲學習區，影響遊戲環境的清潔。（參閱圖 4-4-10）



圖 4-4-10 沙水區與室內做了良好的區隔和銜接，
使得室內、外都保持清潔和美觀

童年空間的戶外沙水區設置有「洗腳四步曲」的指示牌。1.沖沙 2.清洗 3.擦乾 4.走木道回館。

操作流程清晰，不但將乾、溼遊戲學習區做了良好的區隔和銜接，更能教育孩子遊戲完畢，保持自身清潔和維持室內地板清潔的好習慣。

（二）主題情境佈置

有關主題情境佈置的意義和內涵已於第四章第一節作過相關探討。主題情境設計富有創意，不但能創造親子遊戲互動的機會，更可提高親子遊戲互動的品質。

在主題區，有位媽媽模仿牆上牙牙巫婆左手插腰右手指著前方眼睛微閉嘟著嘴的神情，對著四歲的女兒說，「你看我是牙牙巫婆」，女兒覺得很有意思，也跟著學。（觀信 04196）

在遊戲環境的規劃中，情境佈置，是最能製造遊戲氣氛的，利用環境四週牆面、地面、天花板或展示架，配合主題架構，設計一些色彩活潑、造型特殊的圖案及擺飾，或者設計一些幼兒耳熟能詳能引發幼兒共鳴的故事圖案及裝飾，讓情境氣氛產生魔力，吸引幼兒前往駐足，與環境產生對話，進而提供親子一個共享話題和引導親子共享遊具和遊戲經驗的場所。

我覺得那是一種親切感（好像在對你招手說，快過來），以前這裏有一個母雞羅絲孵蛋，那本書他們很久以前就看過，所以他們看到熟悉的他們就會去翻一下他週邊的設備。像現在，他們頂多看一下，「哦」，就沒有反應了。我覺得還是小孩子熟不熟悉的問題，像以前有一個「拼拼湊湊變色龍，以前我們家老大看過那本書，他一看到就會去拿起來貼、貼、貼，像老二不知道，他就呆呆的看著哥哥。（訪信媽 207316）

另外，主題情境佈置的內容應考量幼兒心理發展，因親子館的遊戲對象是幼兒，其屬性應該是溫馨、愉快的，如能避免陰暗和怪異的佈置，較能為幼兒接受。

像牙牙巫婆，我的小孩就會怕，因為那燈光比較暗，而且有巫婆，可能小孩子觀念覺得巫婆是壞的，所以他比較少往那邊去，他會儘量往比較亮的地方去。可能我的小孩比較膽小吧！像他有設巫婆的湯鍋，有很大的餐具，我的小孩就會怕，不太敢玩。像我們家裏，屬於

小朋友的角落，顏色都是很鮮艷的，可是我倒是不會去建議他們換，因為我覺得今天你來玩，大家是互相配合，你的小孩會怕，說不定別的小孩很喜歡，多讓小孩體驗不一樣的佈置也是不錯的。不用那麼主觀，畢竟小孩子玩的地方，不用把它看得那麼嚴肅。（訪信媽 06075）

（三）播放音樂

兩個研究個案，在開館時間都有播放音樂，信誼親子館較常播放各國童謠、兒歌及輕音樂，讓人覺得輕鬆、熱鬧；童年空間則常播放古典音樂、輕音樂及童謠令人覺得舒暢、優雅。同樣是親子遊戲學習環境，在不同的音樂襯托之下，卻有著不同的情境氣氛。四十年代西方的生理學者做過科學性的音樂實驗美學研究，證實音樂不僅和人的情緒有直接的關係，音樂也能影響健康。在幼兒遊戲環境內播放悅耳、輕快的音樂或歌聲，不論是否真的能影響人的健康，但至少能讓遊戲中的親子覺得輕鬆、愉快，有親和力。

一位媽媽和約二歲的兒子在球池玩，媽媽聽到熟悉的 DOLAAMO 的音樂，對孩子說「你聽！這是什麼音樂」小孩遲疑了一會，媽媽跟著旋律哼唱給小孩提示，然後，小孩恍然大悟地說「DOLAAMO」，媽媽高興地笑說「答對了」。（觀信 04261）

它有時候有放「多多龍」，有時會放不同的語言，就是聽不懂的語言，其實也滿特別的，放一些比較兒童的感覺比較輕鬆，比較快樂（訪信媽 070410）

童年空間一直給我一種很舒服的感覺，抒情、好聽的古典輕音樂，讓我的孩子不會在館內大聲喧嘩、嘻鬧，我和女兒都很喜歡在這裏玩（訪童媽 09105）

音樂是親子間很奇妙的溝通元素，即使不用語言，只要有彼此熟悉的

音樂聲流過，親子間即能產生共鳴，達到情感交流的作用。

(四) 指示說明牌的設置

信誼親子館在配合主題情境的遊戲設施旁設置有指示說明牌，指示說明牌的設置一方面提供親子遊戲方式的說明及其遊具設置的用意，一方面養成成人閱讀使用說明的習慣，讓親子在共同學習和遊戲操作的過程中培養親情，說明牌中的指導語有引導成人使用遊戲語彙參考的功能，增加遊戲的趣味性。並有指導語提供親子遊戲的參考。(參閱圖 4-4-11)

童年空間親子成長館則設計有造型別緻可愛，用來區別遊戲學區空間的指示牌，並無針對遊具玩法的說明牌。各遊戲區的識別標誌，或張貼或懸掛，個個造型特殊有趣，別出心裁，能夠吸引親子的目光，除了具有空間屬性區別的功外，同時亦為空間憑添了美感和趣味性(參閱圖 4-4-12)。從下列的訪談內容，可以知道經營者的用心和指示說明牌對親子遊戲互動的影響。



圖 4-4-11 主題區中彈簧椅旁蛇布偶上弦吊著說明牌



圖 4-4-12 用來區別遊戲空間的指示牌

上面寫著「用腳用力一蹬，咻，飛到月球上面去了」

像我們的雞蛋糕，我們放了照片和文字說明，照片是在孩子旁沒有大人陪的時候，他看了照片就會按著步驟做，學會了整個玩的流程，

然後知道說「哦！原來我平常吃的紅豆餅是這樣做」。下面的文字就是提供給大人陪孩子玩的時候，如果孩子沒有注意到，可以提供家長得到多一點和孩子玩這項遊戲的話語或者方法，因為常會看到家長在孩子旁，卻不知道該怎麼參與孩子的遊戲，這樣會很可惜。我們提供這些文字，發現家長就會多了一點話和孩子互動，也讓親子們在遊戲中相互學習。（訪信規 091813）

我們在設計玩具的說明版時，就分了三個部份，一個是針對玩具的功能、目的，可是我們不能這樣寫，太僵硬了。所以我們會用比較俏皮的、比較生活化的方式寫。比如，屬功能的，我們就用創意玩法代替，再加一個溫馨叮嚀、或者貼心小語。你剛說的那個就是創意玩法的部份，讓家長看到它的時候能增加一些玩法的延伸，比如，在堆積木，他看到了會說，你要不要再看看怎麼做，而不是，「哦你排好了」就結束了，這樣親子間會有比較多的互動。（訪信規 091815）

在主題區的懸掛式「彈簧椅」旁，一位媽媽將約三歲的兒子抱上彈簧椅上站立著，雙手緊抱懸掛著的柱子，媽媽先閱讀掛在柱子旁的說明牌，再學著說明牌上的指示語說「來，用腳用力一蹬，咻，飛到月球上面去了」。（觀信 07218）

我們並沒有針對玩具設計說明牌，因為我們沒有玩法太複雜的玩具，大部分的玩具在親子看第一眼的時候就知道怎麼玩了。比如，我們肢體空間的張開大嘴的斑馬的臉，孩子一看就知道那是可以爬進去的，他自然就會爬進大嘴探索了（參閱 4-4-13）。我們只有設計代表每個空間的指示牌，讓孩子在進入每一個遊戲空間前，會受到指示牌的吸引而走進去。（訪童規 09023）

我覺得很用心耶，我覺得是一種引導，也是一個視覺上的刺激。我覺得這跟一般只是標上「戶外空間」四個字，這樣的一個圖像感覺

非常不一樣。這可以看得出他們用心的地方，我覺得不管是從整個大的空間設計或者是小的地方，我覺得他們都做得滿好的。（訪童媽 08066）



圖 4-4-13 大部分的遊具，幼兒在看第一眼就知道怎麼玩了

如同信誼親子館設計師所說的，指示牌或者說明牌的設計，最主要是為了提供家長和孩子間多一點分享、多一點互動的機會。經營者的用心，家長都感受得到。研究者曾提出懷疑，說明牌的指導語會不會反而將家長的想像空間限制住了？設計師的回答是這樣的：

我覺得是兩種結果，對比較不足的家長，會說「好」，我就照著唸，也錯不到那裏去。那對一個想像力比較豐富，或者本來就比較愛講話的家長來說，想法可能會不一樣，也可以當一個參考。（訪信規 091818）

（五）休息區的設置

信誼親子館的親子專屬休息區設置在遊戲場外，是一個提供親子補充水份及食物的場所，讓活動與休息的屬性做明確的功能區分。而在遊戲場內，巧思地在支撐樓板的圓柱旁設置了臨時的休息座位（參閱圖 4-4-14）。讓家長在玩累了，或者等待孩子時有休息的地方。童年空間則在遊戲館內規劃一區可供親子休息、補充水、點心和閱讀刊物的區域（參閱圖 4-4-15）休息區和遊戲空間之間不做視線區隔，只單純地以地板高度做區域性劃分，讓在休息區內的家長可清楚看見孩子的活動

情形。休息區的功能可讓遊戲和休息分隔開來，相對的也提供家長一處休憩的場所。休息區的設置會不會影響親子共同遊戲的機會呢？以下是家長的看法：



圖 4-4-14 在圓柱旁週圍設置了可供
臨時休息的座位



圖 4-4-15 可供親子補充水和點心的休息區

需要，需要這樣子的 corner。其實我覺得除了一部分你要和小孩子玩以外，還有一部分你要讓他自己玩。玩一場的時間有 2-3 小時，如果全程參與那大人太累了，小孩子也會有自己的玩伴，他們會一起玩，常常是不需要大人的。（訪信爸 073017）

我覺得這樣很好啊，本來就不應該關一個休息區，因為是親子館，本來就是要親子一起活動。（訪信媽 07305）

我覺得設置一個休息區滿好的，有時候小孩子自己玩遊戲大人插不上手，可以有地方看看書，休息一下也滿好的，因為平常帶小孩其實真的滿累的。（訪童媽 07157）

這個我是沒有什麼意見，因為我從來到現在，我根本就沒有坐過。因為沒有辦法坐。可是對一些家長滿有意見的，因為有時候，他就坐在那裏和家長聊天，放任他的孩子去玩，甚至有的家長是，我的小孩已受到侵擾。譬如說，我已經說（妹妹我們家哥哥已經在玩，你可不可以等一下）因為我們家孩子很敏感，有時候，人家搶他的玩具，他就愣在那裏讓人家搶走了。（訪信媽 07318）

觀察記錄：

約 4、5 位媽媽坐在大球池的階梯上，很投緣地聊天，不知聊到什麼不約而同哄堂大笑，聲音很大（觀信 07116）。

媽媽坐在圓柱旁的座位上翻閱從圖書區拿出來的書，孩子在四週騎著大型滑步車，偶爾騎到媽媽身邊，跟媽媽打聲招呼，又騎走開了。（觀信 07188）

父母陪伴約 3 歲和 5 歲的孩子在館內玩了一個多小時，父母怕小孩太累了，便邀孩子到休息區喝喝水，吃餅乾，休息了一會兒，孩子們就到肢體空間玩，留下父母整理桌面。（觀童 08169）

休息區的設置會不會影響親子遊戲互動的品質和機會，家長的看法見仁見智，但從觀察中可發現，休息區的設置的確會增加父母休息獨處的機會，也就是說，親子共同遊戲互動的機會降低了。但是，這是不是代表，遊戲場所內不該設置休息區呢？我們必須如此嚴格地對待父母，非要他們陪孩子玩，而不容許他們休息嗎？關於這個問題，童年空間的規劃者提供了客觀的回答：

有些小孩比較大了，其實家長也不用一直盯著他，有些比較小的小孩當然要，可是我覺得小孩如果夠大夠獨立或者他對這個環境夠熟悉，他也可以有時候不用太照顧孩子。因為其實台灣的父母有時候太注意或太照顧孩子了，有時候其實也不是非常的好。有的時候父母覺得可短暫的離開孩子的時候，自己可以選擇坐在那裏看看書，我覺得這樣也是很好的。我覺得那是父母自己的態度，因為我們也看到有些父母真的很會跟他們的孩子互動。（訪童規 091013）

Brown（1995）指出影響親子參觀互動的因素有「家長的反應」、「家長性別因素」、「展示活動的本質」；李如菁（民 89）於「兒童觀眾和參與展品互動之探討」研究中指出：「兒童之參觀方式乃以操作為導向」、「成人以輔

助兒童操作展品為導向」,「成人之行為有性別差異」,「能夠引發社會互動的展品有助於提昇參觀興趣與品質」,「操作效果鮮明有趣之展品較吸引觀眾」。影響親子遊戲互動的可能因素很多,本節提出經由研究發現,較具體明確的六個影響親子遊戲互動內涵及品質的因素:一、幼兒年齡因素。二、幼兒接觸親子遊戲環境時間長短的因素。三、家長性別因素。四、父母教養態度因素。五、遊戲設備因素。六、環境規劃因素。

蒐集的文獻主要是研究親子的參觀互動行為,而本研究主要是以親子遊戲行為為探討主題,本質上有些許不同,因此所得結果也不完全相同。期望本研究探討的結果,能提供,每一位父母們與孩子遊戲,建立親子關係時的參考。而「環境規劃因素」即是遊戲環境設計師規劃親子遊戲環境時,除了一般物理環境硬體因素外,不可不考量的可以刺激親子遊戲互動、增進情感交流的質的因素。

結語：

依上述的討論,從「規劃者和家長的對話」中,我們可以清楚的看見規劃者創建親子遊戲環境的動機和其投注的遊戲學習教育理念和宗旨,正是現代父母最迫切尋求的一個可以和孩子一起快樂的玩,從遊戲中學習成長、安全舒適又富有創意的遊戲空間;從「親子遊戲互動內涵」的探討中我們知道,父母是如何和參與孩子的遊戲,又是如何和孩子遊戲互動的。最後探討的是「影響親子遊戲互動內涵及品質的因素」,父母可以從這些影響因素中尋求提高親子遊戲品質的方法,從而建立正向的親子關係。